

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地			
日本工学院専門学校		昭和51年7月1日		中村 英詞		〒 144-8655 (住所) 東京都大田区西蒲田5-23-22 (電話) 03-3732-1111			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地			
学校法人片柳学園		昭和25年3月1日		千葉 茂		〒 144-8655 (住所) 東京都大田区西蒲田5-23-22 (電話) 03-6424-1111			
分野	認定課程名	認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度			
文化・教養	芸術専門課程	マンガ・アニメーション科		平成19(2007)年度	-	平成27(2015)年度			
学科の目的	主にマンガ・アニメ・ゲーム分野で活躍する人材の育成。 デッサンやアナログ描画などの基礎描画力向上から、様々なデジタルコンテンツの制作に対応するデジタル制作スキルの強化にも注力し、業界が求めている人物像の情報更新を行う。近年ではAI技術の情報更新を行っている。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	中途退学者 12名(5.65%)								
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数		講義	演習	実習	実験	実技	
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入		1,740 単位時間	630 単位時間	単位時間	3,690 単位時間	単位時間	
				単位	単位	単位	単位	単位	
生徒総定員	生徒実員(A)		留學生数(生徒実員の内数)(B)		留學生割合(B/A)				
320 人	248 人		63 人		25 %				
就職等の状況	■卒業者数(C)		145 人						
	■就職希望者数(D)		131 人						
	■就職者数(E)		106 人						
	■地元就職者数(F)		41 人						
	■就職率(E/D)		81 %						
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		31 %						
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		73 %						
	■進学者数		14 人						
	■その他								
	25人								
(令和 6 年度卒業者に関する令和7年 5 月 1 日時点の情報)									
■主な就職先、業界等									
(令和6年度卒業生)									
アニメ・マンガ・ゲーム・広告業・出版・印刷業界 等 (株式会社タツノコプロ、株式会社講談社、株式会社小学館、ソフトバンク株式会社、株式会社A-1 Pictures、株式会社チップチューン、株式会社TOボックス、株式会社Clover Works 等)									
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: ※有の場合、例えば以下について任意記載		無						
当該学科のホームページURL	http://www.neec.ac.jp/department/design/graphics/								
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位時間による算定)								
	総授業時数		単位時間						
教員の属性(専任教員について記入)	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		単位時間						
	うち企業等と連携した演習の授業時数		単位時間						
	うち必修授業時数		単位時間						
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		単位時間						
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		単位時間						
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		単位時間						
	(B: 単位数による算定)								
	総授業時数		単位						
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		単位						
	うち企業等と連携した演習の授業時数		単位						
うち必修授業時数		単位							
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		単位							
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		単位							
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		単位							
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者		(専修学校設置基準第41条第1項第1号)		10 人				
	② 学士の学位を有する者等		(専修学校設置基準第41条第1項第2号)		3 人				
	③ 高等学校教諭等経験者		(専修学校設置基準第41条第1項第3号)		0 人				
	④ 修士の学位又は専門職学位		(専修学校設置基準第41条第1項第4号)		0 人				
	⑤ その他		(専修学校設置基準第41条第1項第5号)		1 人				
	計				13 人				
	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数				14 人				

1.「専攻分野に関する企業、団体等（以下「企業等」という。）との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

マンガ・アニメ・ゲーム分野に関し、適宜、企業等へのヒアリングを実施し、実務に関する知識、技術を調査して、カリキュラムに反映させる。またマンガ・アニメ・ゲーム分野に関し、年度毎に既存のカリキュラムについて総合的に検証する。授業科目のシラバスをもとに、科目担当教員と企業講師との間で意見交換を行い、内容や評価方法を定める。また、学習評価を踏まえ、授業内容・方法等について検証する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育課程編成委員会は、校長を委員長とし、副校長、学科責任者、教育・学生支援部員、学科から委嘱された業界団体及び企業関係者から各3名以上を委員として構成する。

本委員会は、産学連携による学科カリキュラム、本学生に対する講義科目および演習、実習、インターンシップおよび学内または学外研修、進級・卒業審査等に関する事項、自己点検・評価に関する事項、その他、企業・業界団体等が必要とする教育内容について審議する。

意思決定に関しては学科教員と学科から委嘱された業界団体及び企業関係者から各3名及び企業関係者と協議の上、教育・学生支援部、副校長、校長と協議の上決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
近藤 真司	一般社団法人 日本動画協会	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	①
藤黒 素子	株式会社グラフィニカ	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	③
田中 唯	株式会社旭プロダクション	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	③
中村 英詞	日本工学院専門学校 校長	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	—
前田 大輔	日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ カレッジ長	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	—
大泉 佑一	日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ マンガ・アニメーション科 科長	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	—
臺野 興憲	日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ マンガ・アニメーション科 主任	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	—
中村 英詞	日本工学院専門学校 校長	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	—
川合 正剛	日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ マンガ・アニメーション科 アニメーションコース	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	—
臼井 麻弥子	日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ マンガ・アニメーション科 アニメーションコース	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	—
			—
			—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。
(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回(3月、10月)

(開催日時(実績))

2025年3月28日

2025年10月(予定)

0

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

委員会の中では、デジタル作画とAIに関する議論を行った。
学科としては文化庁事業と連携をして、AIを用いた教育カリキュラムを構築し、企業導入を含めた特別講義を行っていく。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

制作系の実習において実践的な指導を受けるためにアニメ開発の実績のある企業を選定している。また、指導を受けるにあたっては各分野で必要となる知識、技術、制作管理能力を有している講師の派遣などの協力が得られることが可能な企業を選定している。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

学科担当教員と企業派遣講師との間でアニメーション技術や知識について意見を交換し、今の業界が求めている人材についての議論を深めていく。

授業計画、評価方法、学生指導上の問題点、改善案などを計画し、実際に授業を行う。授業の成果物をもとに派遣講師が採点し、学科担当教員が成績評価・単位認定を行う。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
AC概論Ⅰ	米企業「iKHOR Labs」が開発し、米アニメ企業にも実践投入されているMagicPenの実技授業を展開。	iKHOR Labs
アニメーション実習Ⅰ	kakacreationのAIシステムを学校に導入し、AIアニメーション制作を特別授業として展開。	kakacreation

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1)推薦学科の教員に対する研修・研究（以下「研修等」という。）の基本方針

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

講義と実習、演習の精度を高めるため、学科関連企業の協力のもと、企業等連携研修に関する規定における目的に沿い、学科の内容や教員のスキルに合わせた最新の技術力と技能、人間力を修得する。また、学校全体の教員研修を実施することにより、学生指導力の向上を図り、次年度へのカリキュラムや学科運営に反映させる。

(2)研修等の実績

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名：アニメ業界デジタル勉強会

期間：2025年7月17日(木)

内容『ヒットするアニメの企画を考える』

連携企業等：顧問：夏目公一朗ヒューマンメディア
対象：アニメーションコース教職員

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：『いまさら聞けない生成AI ～ChatGPT、Gemini、Claude、何が違うの？
そもそもどう使うの？～』

期間：2025年6月12日（木）

内容実際に生成AIを使いながら、0からビジネス文章を完成させる過程をお見せすることで、「そもそもどうやって使えばいいの？」という疑問を、実践を通じて解消。

連携企業等：クリーク・アンド・リバー社
対象：教職員

(3)研修等の計画

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名：AJPF産学交流会

期間：2025年9月以降予定

内容デジタル制作人材カリキュラムのに関して

連携企業等：アニメーション制作会社など
対象：アニメーション業界

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 授業改善セミナー

連携企業等: 0

期間: 2025年8月26(火)

対象: 教職員

内容: 若手教員の授業力向上など

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1) 学校関係者評価の基本方針

専修学校における学校評価ガイドラインに沿っておこなうことを基本とし、自己評価の評価結果について、学校外の関係者による評価を行い、客観性や透明性を高める。学校関係者評価委員会として卒業生や地域住民、高等学校教諭、専攻分野の関係団体の関係者等で学校関係者評価委員会を設置し、当該専攻分野における関係団体においては、実務に関する知見を生かして、教育目標や教育環境等について評価し、その評価結果を次年度の教育活動の改善の参考とし学校全体の専門性や指導力向上を図る。また、学校関係者への理解促進や連携協力により学校評価による改善策などを通じ、学校運営の改善の参考とする。

(2) 「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1) 教育理念・目標	(1) 教育理念・目標
(2) 学校運営	(2) 学校運営
(3) 教育活動	(3) 教育活動
(4) 学修成果	(4) 学修成果
(5) 学生支援	(5) 学生支援
(6) 教育環境	(6) 教育環境
(7) 学生の受入れ募集	(7) 学生の受入れ募集
(8) 財務	(8) 財務
(9) 法令等の遵守	(9) 法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	(10) 社会貢献・地域貢献
(11) 国際交流	〇〇〇〇〇

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況

精神面による体調不良に悩む学生に対しての当校のサポート体制について委員に現状を説明したところ、多くの委員から以下のご意見を頂いた。

- ・企業内でも新入社員など若手が精神面による体調不良で就業に影響が出るケースが増えている。
- ・原因の一つとして、コロナ禍にあったここ数年で学生時代に人間関係構築の場が少なかった事も影響があるのではないかと。
- 以上のご意見を踏まえ、当科では以下のように活用していく。
- ・在学中のみならず学生が社会に出てからも心身ともに健康に生活できるよう、学生時代にしか経験できない人間関係構築の場をより多くつくり、学業以外のイベントや部活動等に対しても支援に努めていく。
- ・当校には専門的な知識と経験を持つスタッフが在在するヘルスサポートセンターがあり、当科の担任は悩みを持つ学生に対して、ヘルスサポートセンターとの連携をより強め、安心して学生生活を送れるよう支援に努めていく。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
桂田 忠明	セントラル電子制御株式会社 最高顧問	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	IT企業等委員 /卒業生委員
正木 英治	株式会社マックス 専務取締役	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	地域関連/ 会計専門委員
壺阪 敏秀	株式会社テレビ神奈川 取締役・編成局長兼報道局長	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	クリエイターズ企業等委員
小澤 賢侍	CG-ARTS協会(公益財団法人 画像情報教育振興協会)	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	クリエイターズ/ デザイン企業等委員
吉崎 彰	一般社団法人 天田工業連合会 事務局長	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	テクノロジー企業等委員
今泉 裕人	一般社団法人コンサートプロモーターズ協会 事務局長	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	ミュージック企業等委員
宮地 裕	学校法人上野塾 東京実業高等学校 進路指導部部長	令和7年4月1日 ～令和8年3月31日(1年)	学校関連

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://www.neec.ac.jp/public/>

公表時期： 令和7年9月30日

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

教育目標や教育活動の計画、実績等について、企業や学生とその保護者に対し、必要な情報を提供して十分な説明を行うことにより、学校の指導方針や課題への対応方策等に関し、企業と教職員と学生や保護者との共通理解が深まり、学校が抱える課題・問題等に関する事項についても信頼関係を強めることにつながる。また、私立学校の定めに基づき「財産目録」「貸借対照表」「収支計算書」「事業報告書」「監事による監査報告」の情報公開を実施している。公開に関する事務は法人経理部において取扱い、「学校法人片柳学園 財務情報に関する書類閲覧内規」に基づいた運用を実施している。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	学校の現況、教育理念・目的・育成人材像、事業計画
(2)各学科等の教育	目標の設定、教育方法・評価等、教員名簿
(3)教職員	教員・教員組織
(4)キャリア教育・実践的職業教育	就職等進路、学外実習・インターンシップ等
(5)様々な教育活動・教育環境	施設・設備等
(6)学生の生活支援	中途退学への対応、学生相談
(7)学生納付金・修学支援	学生生活、学納金
(8)学校の財務	財務基盤、資金収支計算書、事業活動収支計算書
(9)学校評価	学校評価
(10)国際連携の状況	学校の現況、教育理念・目的・育成人材像、事業計画
(11)その他	目標の設定、教育方法・評価等、教員名簿

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://www.neec.ac.jp/public/>

公表時期： 令和7年9月30日

授業科目等の概要

(芸術専門課程 マンガ・アニメーション科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			キャリアデザイン1	社会とネットワークにおけるコミュニケーションについて考察し、その活用力を高めます。	1・通	60	4	○			○		○		
2	○			メディア研究1	様々な作品の時代背景や表現技法などの考察から、今後の作品制作の発想力を養います。	1・前	60	4			○	○		○	○	
3	○			メディア研究2	様々な作品の時代背景や表現技法などの考察から、今後の作品制作の発想力を養います。	1・後	60	4			○	○		○	○	
4		○		AC概論1	アニメーション制作における、基本的な知識、考え方、構想を学びます。	1・前	30	2	○			○		○		
5		○		AC概論2	アニメーション業界に関する、テクニック、企画、手法について学びます。	1・後	30	2	○			○		○		
6		○		CC概論1	ゲーム制作における、基本的な知識、考え方、構想を学びます。	1・前	30	2	○			○		○		
7		○		CC概論2	ゲーム業界に関する、テクニック、企画、手法について学びます。	1・後	30	2	○			○		○		
8		○		MC概論1	マンガ制作における、基本的な知識、考え方、構想を学びます。	1・前	30	2	○			○		○		
9		○		MC概論2	マンガ業界に関する、テクニック、企画、手法について学びます。	1・後	30	2	○			○		○		
10	○			デザイン演習1	色彩構成や表現技法などを学び、色彩能力検定取得を目指します。	1・前	30	2			○	○		○		
11	○			デザイン演習2	色彩構成や表現技法などを学び、色彩能力検定取得を目指します。	1・後	30	2			○	○		○		
12	○			デッサン実習1	デッサンを通じて観察力や描画力を高めます。	1・前	60	2			○	○		○	○	

13	○		デッサン実習2	デッサンを通じて観察力や描画力を高めます。	1・後	60	2			○	○		○			
14		○	アニメーション実習1	アニメーション制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。	1・前	240	8			○	○		○	○	○	
15		○	アニメーション実習2	アニメーション制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。	1・後	240	8			○	○		○	○	○	
16		○	キャラクターデザイン実習1	キャラクターデザインやイラスト制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。	1・前	240	8			○	○		○	○		
17		○	キャラクターデザイン実習2	キャラクターデザインやイラスト制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。	1・後	240	8			○	○		○	○		
18		○	マンガ実習1	マンガ制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。	1・前	240	8			○	○		○	○		
19		○	マンガ実習2	マンガ制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。	1・後	240	8			○	○		○	○		
20		○	校外研修1	海外、国内研修旅行などに参加し、自己啓発力を養います。	1・通	60	2	○					○	○		
21		○	スポーツ実習1	スキー研修などに参加し、運動能力を養います。	1・通	60	2	○					○	○		
22	○		キャリアデザイン2	企業への就労やインターンシップ、ネットコミュニケーション等で役立つ知識やマナーを学びます。	2・通	60	4	○			○		○			
23	○		ICT活用1	PCやインターネットの正しい活用法を学び、情報社会での適応能力を養います。	2・前	30	2	○			○		○			
24	○		ICT活用2	office系ソフトを活用できるスキルを学びます。	2・後	30	2	○			○		○			
25	○		メディア研究3	様々な作品の時代背景や表現技法などの考察から、今後の作品制作の発想力を養います。	2・前	60	4		○		○			○	○	
26	○		メディア研究4	様々な作品の時代背景や表現技法などの考察から、今後の作品制作の発想力を養います。	2・後	60	4		○		○			○	○	
27		○	AC概論3	アニメーション業界の知識、職種を学ぶとともに、必要な人材となる為の表現力を高めます。	2・前	30	2	○			○			○		

28		○	AC概論4	アニメーション業界の知識、職種を学ぶとともに、必要な人材となる為の表現力を高めます。	2・後	30	2	○				○		○		
29		○	CC概論3	ゲーム業界の知識、職種を学ぶとともに、必要な人材となる為の表現力を高めます。	2・前	30	2	○				○		○		
30		○	CC概論4	ゲーム業界の知識、職種を学ぶとともに、必要な人材となる為の表現力を高めます。	2・後	30	2	○				○		○		
31		○	MC概論3	マンガ業界の知識、職種を学ぶとともに、必要な人材となる為の表現力を高めます。	2・前	30	2	○				○		○		
32		○	MC概論4	マンガ業界の知識、職種を学ぶとともに、必要な人材となる為の表現力を高めます。	2・後	30	2	○				○		○		
33		○	デッサン実習3	就職活動で活用できる実践的なデッサン力を習得します。	2・前	60	2					○	○	○	○	
34		○	デッサン実習4	就職活動で活用できる実践的なデッサン力を習得します。	2・後	60	2					○	○	○	○	
35		○	ドローイング1	マンガ制作における高度な専門ツールの使い方や制作技法を学びます。	2・前	60	2					○	○	○		
36		○	ドローイング2	マンガ制作における高度な専門ツールの使い方や制作技法を学びます。	2・後	60	2					○	○	○		
37		○	アニメーション実習3	専攻別でアニメーション制作工程ごとの就職に必要な専門ツールや技法を習得します。	2・前	240	8					○	○	○	○	○
38		○	アニメーション実習4	専攻別でアニメーション制作工程ごとの就職に必要な専門ツールや技法を習得します。	2・後	240	8					○	○	○	○	○
39		○	キャラクターデザイン実習3	キャラクターデザインやイラスト制作の応用テクニックの習得とゲーム制作に必要なデザインスキルを習得します。	2・前	240	8					○	○	○	○	
40		○	キャラクターデザイン実習4	キャラクターデザインやイラスト制作の応用テクニックの習得とゲーム制作に必要なデザインスキルを習得します。	2・後	240	8					○	○	○	○	
41		○	マンガ実習3	マンガ制作の応用テクニックやアシスタントスキルを習得します。また、出張編集部に向けて作品制作します。	2・前	240	8					○	○	○	○	
42		○	マンガ実習4	マンガ制作の応用テクニックやアシスタントスキルを習得します。また、出張編集部に向けて作品制作します。	2・後	240	8					○	○	○	○	

43			○	校外研修2	海外、国内研修旅行などに参加し、自己啓発力を養います。	2・通	60	2			○	○		○		
44			○	スポーツ実習2	スキー研修などに参加し、運動能力を養います。	2・通	60	2			○	○		○		
合計				44 科目				4320 単位（単位時間）								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： 卒業時に必修科目360時間および選択科目1380時間以上取得し、合計1740時間以上取得すること。		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 1 年次は必修360時間、選択を540時間以上履修すること 2 年次は選択を840時間以上履修すること		1 学期の授業期間	15 週

（留意事項）

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。